

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan dan hiburan. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya popularitas *game online*, terutama di kalangan anak-anak dan remaja. *Game online*, khususnya *Mobile Legends*, telah menjadi salah satu pilihan hiburan yang dominan, mengalihkan perhatian banyak siswa dari aktivitas akademik. Data menunjukkan bahwa penggunaan *game online* di Indonesia semakin meluas. Menurut laporan dari APJII, pada tahun 2022, sekitar 80% anak-anak usia 6-12 tahun di Indonesia terlibat dalam aktivitas *game online*, dengan *Mobile Legends* menjadi salah satu game paling banyak dimainkan (APJII, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa *game online* tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga bagian dari gaya hidup anak-anak di era digital. Tren *game online*, khususnya *Mobile Legends*, menunjukkan pertumbuhan yang signifikan. Game ini tidak hanya menawarkan hiburan tetapi juga menuntut keterampilan strategis, kerjasama tim, dan kemampuan berpikir cepat. Namun, fenomena ini juga menimbulkan pertanyaan mengenai dampaknya terhadap prestasi akademik siswa. Setiawan (2021) menemukan bahwa keterlibatan

berlebihan dalam *game online* dapat mengganggu waktu belajar, menurunkan konsentrasi, dan berdampak negatif pada prestasi akademik

Revolusi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu fenomena yang muncul adalah meningkatnya penggunaan game dikalangan siswa, khususnya *game online Mobile Legends*. Meskipun permainan menawarkan banyak keuntungan dalam hal interaksi dan pengembangan keterampilan, penting bagi orang tua dan pendidik untuk memantau keseimbangan antara waktu bermain dan waktu belajar. Pendekatan yang bijak akan membantu memastikan bahwa pengalaman bermain tetap positif tanpa mengorbankan prestasi akademik siswa, kecanduan bermain game, termasuk *Mobile Legends*, dapat memengaruhi waktu belajar dan konsentrasi siswa dalam kegiatan akademik. Dalam konteks ini, penting untuk mengkaji secara mendalam pengaruh *game online*, khususnya *Mobile Legends*, terhadap prestasi akademik siswa sekolah dasar. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara frekuensi bermain game dengan hasil belajar siswa (Setiawati, 2014).

Game online Mobile Legends juga memiliki dampak positif dan negatif yang signifikan, terutama bagi pemain yang merupakan siswa. Dampak positif *Game online Mobile Legends* ini dapat meningkatkan keterampilan sosial, sebab pemain perlu bekerja sama dan berkomunikasi dengan anggota tim untuk mencapai tujuan bersama. permainan ini juga melatih kemampuan berpikir strategis dan

pengambilan keputusan yang cepat, yang dapat diterapkan dalam situasi kehidupan nyata. Bermain game juga dapat berfungsi sebagai pelepas stres, memberikan hiburan yang penting di tengah tekanan akademik (Velez, J. A et al., 2017).

Adapun dampak negatif *game online* ini yaitu waktu yang dihabiskan untuk bermain *Mobile Legends* dapat mengganggu waktu belajar, berpotensi menurunkan prestasi akademik siswa. Selain itu, munculnya ketergantungan terhadap *game online* ini menyebabkan berkurangnya minat siswa dalam mengikuti aktivitas sosial dan edukatif yang penting bagi perkembangan karakter siswa.

Kecanduan yang berlebihan dapat mempengaruhi prestasi akademik siswa. Kecanduan ini dapat menyebabkan siswa menjadi malas dalam belajar sehingga mempengaruhi nilai prestasi akademik siswa.

Prestasi akademik merupakan kemampuan siswa untuk memahami konsep akademik dan mencapai hasil belajar yang baik. Penelitian oleh (Haidar & Antika, 2022) menunjukkan efek yang semakin banyak dari jumlah waktu yang dihabiskan siswa untuk bermain *game online*. Waktu belajar yang mengalir ke dalam bermain game mengganggu konsentrasi dan akan berdampak negatif pada prestasi akademik. Siswa yang bermain lebih dari dua jam sehari cenderung tidak dapat berkonsentrasi dan kehilangan motivasi yang mendorong mereka untuk belajar. Akibatnya, prestasi akademik siswa juga akan terganggu. (Haidar & Antika, 2022).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana interaksi antara waktu yang dihabiskan untuk bermain game dan hasil akademik siswa. Dengan meningkatnya popularitas game seperti *Mobile Legends*. Dari perspektif teoritis,

penelitian ini dapat memberikan kontribusi pada pemahaman tentang perilaku anak dalam konteks penggunaan teknologi dan dampaknya terhadap perkembangan mereka.

Penelitian menunjukkan bahwa bermain *game online* yang berlebihan, terutama *Mobile Legends*, dapat berdampak negatif terhadap prestasi dan motivasi akademik siswa. Penelitian telah menemukan korelasi negatif yang signifikan antara kecanduan game dan prestasi akademik pada siswa sekolah dasar dan sekolah menengah (Haidar & Antika, 2022). Kecanduan *Mobile Legends* dapat menyebabkan berkurangnya waktu belajar, pengabaian tanggung jawab akademis, dan berkurangnya interaksi sosial (Barseli & Sriwahyuningsih, 2023). Sesi bermain game yang berkepanjangan dapat memengaruhi kesejahteraan emosional siswa, memengaruhi emosi sensorik dan psikologis (Amran et al., 2020). Penelitian ini menekankan pentingnya keterlibatan orang tua dan guru dalam memantau dan membimbing kebiasaan bermain game siswa. Menerapkan layanan konseling kelompok, konseling teman sebaya, dan mengalokasikan lebih banyak waktu untuk interaksi orang tua-anak merupakan intervensi yang disarankan untuk mengurangi efek negatif dari kecanduan game dan meningkatkan kinerja akademik.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Pengaruh *Game online Mobile Legends* Terhadap Prestasi Akademik Siswa Sekolah Dasar”.

B. Batasan masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan oleh penulis diatas, maka penulis memfokuskan penelitian pada siswa Sekolah Dasar.

C. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan. Apakah terdapat pengaruh penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap prestasi akademik siswa Sekolah Dasar?.

D. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Game online Mobile Legends* terhadap prestasi akademik siswa Sekolah Dasar.

E. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat praktis

Manfaat secara praktis dalam penelitian ini adalah memberikan masukan kepada pihak pihak terkait antara lain, yaitu :

- a. Manfaat bagi sekolah, Mendorong pengembangan program bimbingan bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menyeimbangkan antara bermain game dan belajar.

- b. Manfaat bagi guru, Memberikan pemahaman tentang bagaimana *game online* dapat menjadi faktor motivasi atau gangguan di dalam kelas, sehingga guru dapat menyusun strategi pengelolaan yang lebih efektif
- c. Manfaat bagi peneliti, Menyediakan data dan temuan yang bermanfaat bagi peneliti lain yang ingin mengeksplorasi lebih dalam tentang pengaruh antara *game online* dan prestasi akademik.

2. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini dapat menambah pemahaman tentang interaksi antara teknologi, khususnya *game online*, dan proses pembelajaran, serta bagaimana faktor-faktor tersebut mempengaruhi prestasi akademik siswa.
- b. Menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut yang dapat menyelidiki faktor-faktor lain yang berpengaruh.

F. Definisi Operasional Varibel

1. *Game online Mobile Legends*

Mobile Legends adalah sebuah permainan multiplayer online battle arena (MOBA) yang memungkinkan pemain untuk berkompetisi dalam tim, menggunakan karakter yang memiliki kemampuan unik. Variabel yang bisa diukur mencakup tingkat keterlibatan pemain, kepuasan pemain, dan kinerja tim dalam pertandingan. Pengukuran dapat dilakukan melalui survei yang

menilai pengalaman bermain, frekuensi bermain, serta hasil pertandingan, seperti jumlah kemenangan dan kekalahan. Penilaian terhadap variabel-variabel ini dapat dilakukan dengan analisis kuantitatif menggunakan statistik deskriptif dan inferensial untuk mengidentifikasi hubungan antara faktor-faktor yang memengaruhi pengalaman bermain.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti penggunaan *Game online Mobile Legends* yang sudah dilakukan oleh siswa kelas 5 dan diperjelas melalui angket kuesioner.

2. Prestasi Akademik Siswa

Prestasi akademik siswa merujuk pada pencapaian yang diperoleh dalam proses belajar di lingkungan pendidikan, yang biasanya diukur melalui nilai, skor, dan hasil evaluasi dari berbagai kegiatan akademik. Untuk mengukur prestasi akademik dilakukan dengan mengumpulkan data dari hasil ujian, tugas, dan penilaian formatif lainnya, dengan menganalisis data tersebut, dapat diperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai pencapaian dan potensi siswa dalam bidang akademik, serta memahami aspek-aspek yang perlu ditingkatkan untuk mendukung keberhasilan belajar mereka.

Dalam penelitian ini, prestasi akademik yang dimaksud adalah hasil belajar 5 mata Pelajaran yang diambil dari raport.